読者の広場

Design Wave誌にひと言

3月号（特集1「再利用のきくIPコアの内側の設計，外側の設計」/特集2「ボード設計トラブル事例集」の号）について

●ほかでは解説されないゲート内部の構造の話がためになった

（特集1 第6章「トランジスタ構成まで意識した演算回路の最適化設計」の）ゲート内部構造の話は，通常の論理設計の本には書かれていないのでためになった．できれば今度は，フリップフロップ，ラッチ，RAMについても解説してほしい．「フリップフロップのクリア端子は，ASICだと‘0’でリセット，FPGAだと‘1’でリセットするものが多いが，その違いは？」とか，「フリップフロップのクリア端子は‘0’でリセットしたほうが速度が速いのはどうして？」，「FPGAのRAMに初期値を設定できるのはなぜ？」など．（匿名）

●最新技術を追いつつ，実務に直結した記事を望む

特集2の「ボード設計のトラブル・シューティング16連発！」は，かなり参考になりました．これからも最先端の技術動向とペアで，現在の設計に直接かかわる今回のような記事を載せてください．（匿名）

●内容が難しいが，いつか実践に役立てたい

自分の今のレベルと比べると，（本誌の記事は）かなり難しいと思うが，いつかは必要になる内容だと思う．簡単な内容にならず，ここまでいってほしいと思う(だから毎月買っている)．今は，FPGAを設計することはないが，この本で知識を身に付けて，早く実践に入ってみたい．低価格の評価ボードがあれば，しきいが低くなるんだけど…．（日比野正幸）

ひと口（くち）コメント・コーナー

今月のお題「ジェネレーション・ギャップを感じるとき」

- メールの文面が意味不明のとき
- 上司にため口で話す新入社員を見たとき
- 「ラップトップPC」の意味がわからなかったとき

次のお題「愛知万博（愛・地球博）に行きますか？行って何を見たいですか？」

Term is Funny

『エンジニアの法則裏バージョン』

GEH

法則51：不要なデータの整理の法則

過去のデータや不要なデータを削除しようとしたとき，必要なデータまで削除してしまう確率は終電間際に倍になる．



法則52：仕様ミスの法則

IPコアの「ある動作」について，バグなのか仕様なのか迷った場合，それは99%の確率でバグである．

残り1%は古いバージョンのIPコアが紛れ込んだことであり，仕様である可能性は0%である．

法則53：意思疎通の法則

重要事項を連絡する場合，キーパーソンに伝わるまでの減衰率はやけにデカイ．

- 追補

10の要求のうち1伝われば，成功とみなされる．

法則54：フェルマーの法則（メーカ編）

顧客に起こった不ぐあいを解析した結果，驚くべき解決法を私は得たのだが，それを実行するにはわが社では実力がなさすぎる．

- 上記の翻訳「今回の不ぐあいは見逃してください」

<筆者プロフィール>
回路設計に追われながらもインターネットの魔力に取りつかれ，HP『電影雑記（http://www1.odn.ne.jp/~cbi12830/index.htm）』を営む．現在，技術者として忙しい日々を過ごしている．

Design Wave Magazine 記事ベスト3

2005年3月号の記事でおもしろかったもの，役に立つ/立ちそうなもののアンケートを実施しました．ここでは，その結果発表を行います．

♪おもしろベスト3♪

第1位	特集2 ボード設計トラブル・シューティング 16連発！
第2位	特集1 第1章 食わず嫌いのための「演算回路設計」のススメ
第3位	特集1 第4章 演算回路に不可欠なインターフェースの設計

♪お役立ちベスト3♪

第1位	特集2 ボード設計トラブル・シューティング 16連発！
第2位	ビヘイビア合成可能なC/C++構文［連載］
第3位	特集1 第6章 トランジスタ構成まで意識した演算回路の最適化設計

※今月号から，アンケート，本誌へのご意見・ご感想，読者プレゼントのお申し込みは，本誌のホームページ（http://www.cqpub.co.jp/dwm/）経由でお受けすることになりました．なにとぞご協力よろしくお願いいたします．詳しくは，本誌のp.20をご覧ください．